ゲームボーイ® 専用カートリッジ　DMG-W5J

Wizardry®

ウィザードリィ・外伝II　古代皇帝の呪い CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR

取り扱い説明書

THE SECOND EPISODE
CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR

ASCII

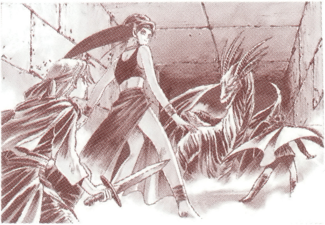
このたびは，「ウィザードリィ」をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので，大切に保管してください．

Copyright © 1992 by Sir-tech Software, Inc.
All rights reserved.
WIZARDRY is a registered trademark of
Sir-tech Software, Inc.
WIZARDRY is a series of copyrighted programs
licensed to ASCII Corporation by
Sir-tech Software, Inc.
Modifications for the GAME BOY format
(Curse of the Ancient Emperor):
Copyright © 1992 by ASCII Corporation
All rights reserved.

もくじ

- 物語（ものがたり）……………………………… 4
- ゲームスタート……………………………… 6
- ゲームの進め方（すすめかた）……………… 9
- ゲームの中断と再開（ちゅうだんとさいかい）……… 11
- 地上（ちじょう）……………………………… 12
- 冒険（ぼうけん）……………………………… 29
- 魔法使いの呪文（まほうつかいのじゅもん）……… 38
- 僧侶の呪文（そうりょのじゅもん）………… 42
- ゲームモードの設定（せってい）…………… 46
- アドバイス…………………………………… 49



ウィザードリィ外伝Ⅱ

古代皇帝の呪い

大陸の東西を分かつ境界に位置し，東方世界との接点と呼ばれる城塞都市アルマール(Almarl).西方諸国の出城として砂漠のオアシスに築かれたこの街は，しかしむしろ東西の商人が立ち寄る交易都市として発展を遂げてきた.

アルマールを治める領主ウディーンが遺跡などに興味を抱いたのも，もとはと言えば長く続いた平和に飽きたからであった．数年前の大嵐で砂中より姿を現した古代王朝の巨大遺跡――その発掘調査がしばらくは退屈を癒やし，あわよくば古代の財宝ももたらしてくれるだろうと彼は考えた.

だが，そこは都市ではなかった.

ある日，大規模な落盤が起こった．作業中の数百人の人命を巻き添えに，遺跡はついに広大な地下迷宮へと通じる禍々しき顎を開いた．発見されたプレートには遅すぎた警告が記されていた.

“最後の皇帝にして,闇と結びし邪悪なる妖術師ハルギスここに冥る.墓所の封印に触れることなかれ”

呪いが始まった．埋葬された犠牲者の遺体が次々と起き上がり，腐臭を放ちながら地底へと入り込んでいったのだ．墓所からは瘴煙が立ち上り，活気溢れるアルマールは次第に絶望と無気力のはびこる無法の街へと荒廃していった．

呪いはさらに領主のひとり娘マナヤを襲った．光を失い，聴覚を失い，言葉までも奪われた愛娘の姿に，ウディーンはようやく事態の重大さを悟った．

嘆く領主は布令を出した．ハルギスの迷える魂を封じ，マナヤの呪いを解いた者には破格の報酬を与えると．

やがて命知らずの冒険者たちがアルマールに流れ込んできた．皇帝ハルギスの墓所を舞台に，名もなき冒険者の死闘が始まる──．

ゲームスタート

ゲームボーイに，ウィザードリィのソフトをセットし，電源を入れると，タイトルが表示されます．スタートボタンまたはAボタンを押してください．

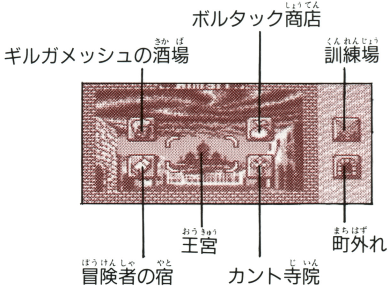
オープニングはAボタンを押し続けるとショートカットできます．

購入して初めて，電源を入れると,「マニアセーブモードにしますか」と表示が出ます．

お好きな方をお選びください．尚，マニアセーブモードについては47ページをお読みください．

アルマール城

ゲームを始めると，あなたは城の中にいます．城はすべての冒険の出発点であり，中継地点であり，また終点でもあります．冒険の途中，いつでも戻ってきて，疲れをいやしたり，必要なものを買ったりできます．



●ギルガメッシュの酒場：パーティ（一緒に冒険するグループ）を組み，キャラクタのデータを調べたり，武器，防具を装備したりして冒険の準備をします．

●冒険者の宿：冒険で死んだキャラクタを生き返らせたり，麻痺，石化したキャラクタを治療してくれます．

●ボルタック商店：武器，防具，その他のさまざまなアイテムを売り買いします．呪われたアイテムを装備して外せなくなったとき，ここで金を払えば外してもらえます．

●訓練場：ここで冒険をするキャラクタ達を作ります．職業や名前を変えることもできます．

●町外れ：冒険の舞台である迷宮への入り口などがあります．

●王宮：冒険の目的とほうびがもらえます．

ゲームの進め方

1)キャラクターを作る：訓練場

まず，冒険をするキャラクタを訓練場で作ります．しかし，すぐに冒険を始めたい人のために，キャラクタが6人登録してあります．

2)パーティを組む：ギルガメッシュの酒場

次は，酒場でパーティ(一緒に冒険するグループ)を組みます．パーティには6人まで入れることができます．もちろん1人でも冒険できますが，モンスターに勝つのは難しいでしょう．

3)アイテムを買う：ボルタック商店

キャラクタ達は最初，わずかばかりのお金とアイテムを持っています．商店でさらに薬や巻物などを買うと良いでしょう．

4)冒険の出発：町外れの迷宮

冒険の舞台は，地下に広がる迷宮です．その入口は町外れにあります．迷宮に入るとまず最初に，入口の階段を降りた所でキャンプをします．ここで，武器，防具などを装備したり，パーティの隊列を整えたりして，冒険の準備をしてください．

5)さあ，冒険だ

キャンプをたたむと，迷宮の通路が表示されます．パーティは，この迷宮の中でモンスターと戦ったり，アイテムを探したりします．モンスターに勝つと経験値が得られ，たまに宝箱が見つかります．盗賊がうまく罠をはずして宝箱を開ければ，いろいろなアイテムやお金が手に入るでしょう．

6)休息：冒険者の宿

モンスターと戦って負傷したり，呪文の力が少なくなったら，無理をせずに城に戻り，宿に泊まって体力と呪文の力を回復しましょう．また，経験値が一定の量に達していればレベルが上がります．

7)復活と治療：カント寺院

冒険していると，キャラクタが死んだり，麻痺や石化してしまうことがあります．そんなときは，ここで復活や治療をしてくれます．

8)再び冒険に出発

休息し，準備を整えたら，再び迷宮へ入り，冒険を続けましょう．

ゲームの中断と再開

●ゲームを中断して電源を切りたいとき

・城にいるとき：「町外れ」に行き，「冒険をやめる」を選択してください.

・地下迷宮にいるとき：スタートまたはセレクトボタンを押すとコマンドが表示されますから，「冒険をやめる」を選び，さらに「電源を切る」を選んでください.

＊マニアセーブでは迷宮内で「冒険をやめる」はできません．一旦城まで戻ってください.

●ゲームを再開したいとき

地下迷宮で冒険を中断したパーティは，まだそこにいて冒険の再開を待っています．電源を入れたらまず，「町外れ」に行き，「冒険の再開」を選んでください.

●ご注意

ウィザードリィは，プレイしている間に起こったさまざまな情報をソフト内のバックアップメモリに絶えず書き込んでいます．電源を切る前に，上に述べた手順を実行せずに電源を切ると，記憶しているデータが壊れることがあります.

訓練場

ここで迷宮を冒険するキャラクタを作ります.

■キャラクタの作成

(1)名前を付ける

まず,キャラクタの名前を入力してください. 長さは7文字までです.

名前入力時のコントローラの操作方法

✚ボタン……………………カーソル(⬆)を動かす
Aボタン……………………文字を入れる
Bボタン……………………文字を消す
セレクトボタン…………文字の種類を切り替える
(ひらがな,カタカナ,英文字)
スタートボタン…………入力を終わる

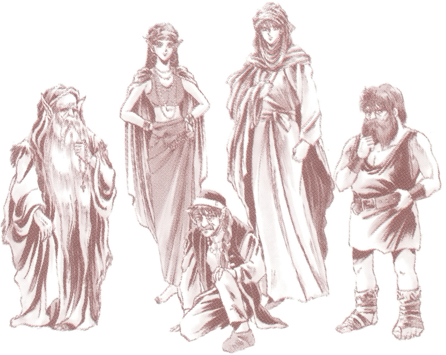
(2)種族を決める

次にキャラクタの種族を決めます.

人間:特に秀でたり劣っている特性はありませんが,信心深さが少し不足しています.

エルフ:賢くて信心深く,あまり丈夫ではありませんが,呪文を使うのがとても上手です.

ドワーフ：強く，しかも丈夫ですから，最高の戦闘員になれます．
ノーム：敬虔で敏捷な彼等は，素晴らしい僧侶になれます．
ホビット：敏捷で非常に運が強いので，優秀な盗賊になれます．



●特性値について

力：筋力の強さを表し，戦闘能力に影響します．

知恵：知能指数を示し，魔法使いの呪文を覚える能力を決定します．

信仰心：信心深さを表し，僧侶の呪文を覚える能力を決定します．

生命力：HP(ヒットポイント)に影響します．

素早さ：機敏さを示し，攻撃の順序に関係します．また，罠を見抜き，外す能力に影響を与えます．

運の強さ：運が強いと，いろいろと神秘的な助力があります．

■種族と基本特性値

	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット
力	8	7	10	7	5
知恵	8	10	7	7	7
信仰心	5	10	10	10	7
生命力	8	6	10	8	6
素早さ	8	9	5	10	12
運の強さ	9	6	6	7	15

(3)性格を決める

次にキャラクタの性格を決めます．この性格というのは，キャラクタの世界観で，善，中立，悪のいずれかを選択できます．おばあさんが，通りのはげしい道を渡ろうとしているのを見たら，それぞれの性格ならこんな風にふるまうでしょう．

善：本当の善人ですから，わざわざ行って助けるという，近頃珍しいタイプです．

中立：自分が同じ道を渡っているなら助けてあげます．普通の人ですね．

悪：自分の利益になるなら助けてあげるという，自分に正直な人です．

選んだ性格によっては，なれない職業があります，さらに，善のキャラクタと悪のキャラクタとは通常一緒には冒険できません．

■職業と性格の対応

	善	中立	悪
戦士	○	○	○
魔法使い	○	○	○
僧侶	○	×	○
盗賊	×	○	○

	善	中立	悪
ビショップ	○	×	○
侍	○	○	×
ロード	○	×	×
忍者	×	×	○

(4)職業を決める

キャラクタの選べる職業は,8つあり，それぞれ最低限必要な特性値があります．しかし，どの種族もそのままの特性値では，どの職業にもなれません，そこで，特性値の下に表示されるボーナスポイントを加えて，必要な値になるように調整します．

◀戦士：高いHPを持ち，武器による直接攻撃に向いています．ほとんどすべての鎧，武器を使えます．

▶魔法使い：魔法使いの呪文を唱えられますが，HPは低く，短刀，杖，ローブくらいしか装備できません。

◀僧侶：僧侶の呪文を唱えることができます．HPは戦士と同程度ですが，戦士ほどうまくは戦えません，メイスやフレイルなどの特別に清められた武器しか使えず，軽い鎧しか装備できません．ゾンビなどのアンデッド系モンスターの呪いを解き，追い払う，ディスペルという力を持っています．

◀**盗賊**：宝箱の罠を見抜き，はずすのが得意です．周囲の異常を感知する能力があります．魔法使いよりは高いHPを持っています．短剣，短刀が使えて，革の鎧，小型の楯を装備できます．

▶**ビショップ**：僧侶と魔法使いの中間的な存在です．両者の中間のHPを持ち，僧侶の武器と革の鎧を装備できます．魔法使いの呪文から覚え始め，レベル４になると僧侶の呪文を覚え始め，ディスペルができるようになります．正体不明のアイテムを識別し，正体を見極められます．

◀**侍**：風変わりな闘士です．戦士と同じく多くの武器と防具を使えます．最初は戦士よりもHPが高いのですが，長い目で見れば戦士の方が高くなります．レベル４からゆっくりと魔法使いの呪文を覚え始めます．

◀ロード：戦士と僧侶の組み合せです．HPと能力は戦士と同程度です．レベル4から僧侶の呪文を覚え始め，レベル9からディスペルができます．

▶忍者：非人間的な戦闘機械です．ほとんどすべての武器，防具が使えますが，何も持たないときに最高の働きをし，敵に大打撃を与えたり，一撃で強敵を倒すこともあります．レベルが上がるほど，AC（アーマークラス＝防御力）が良くなっていきます．周囲の異常を感知する能力もあります．

ロード，忍者は最初は作れません．成長したキャラクタを転職させて作ります．

(5) 名簿に登録する．

最後に，このキャラクタを名簿に登録します．名簿には20人まで登録できます．

■各職業に必要な特性値

	戦	魔	僧	盗	ビ	侍	ロ	忍
力	11	—	—	—	—	15	15	15
知恵	—	11	—	—	12	11	12	17
信仰心	—	—	11	—	12	10	12	15
生命力	—	—	—	—	—	14	15	16
素早さ	—	—	—	11	—	10	14	15
運の強さ	—	—	—	—	—	—	15	16

（注）一記号の付いている値はいくつでもかまいません.

■種族に対して最低ボーナスポイントでなれる職業

	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	ビショップ	侍
人間	3	3	6	3	11	23
エルフ	4	1	1	2	4	18
ドワーフ	1	4	1	6	7	18
ノーム	4	4	1	1	7	18
ホビット	6	4	4	0	10	23

●訓練場でのその他のコマンド

『キャラクタを見る』：キャラクタのデータを知りたいときに使います．

『キャラクタを消す』：作ったキャラクタが気に入らないときに使います．

『名前を変える』：最初に名前を入力したときと同じ要領で，新しい名前を入れてください．

『職業を変える』：キャラクタは特性値と性格によっては転職することができます．このコマンドを選ぶと，転職できる職業がすべて表示されますから，レベルが上がったときに試してみましょう．

転職すると年齢が上がり，レベル1に戻り，経験値は0になり，特性値はそのキャラクタの種族の基本値に戻ります．しかし，HPの最高値は変わりませんし，覚えた呪文を唱えることもできます．また，すでにひとつ以上知っているレベルの呪文も覚えられます．

『順番を変える』：登録されているキャラクタの順番を変えます．いつもパーティを組むキャラクタを先頭にまとめておくと，酒場でパーティを組むときに便利です．

『キャラクタの転送』：自分と友達のゲームボーイを別売の対戦ケーブルでつないで，キャラクタを転送することができます．両方のゲームボーイでこのコマンドを選び，キャラクタを送り出す側のスタートボタンを押してください．キャラクタが転送されると，元の方にはいなくなります．

〈1から2への転送〉

同様に前作『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』からキャラクタを転送できます，しかしレベルは1に戻され武器や防具はなくなり，特性値も下がる可能性があります．一度転送したキャラクタは『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』に戻ることはできません．

『転生の書』：前作の謎のアイテム『てんせいのしょ』のスペシャルパワーを使った時に表示される暗号を用いてそのキャラクタを転送することができます．始めにそのキャラクタの名前を入力し，暗号を入力するとキャラクタが転送されます．レベル1で武器や防具はなくなり特性値も下がっている可能性はありますが，所持金は500G（ゴールド）と優遇されています．

●記憶されているデータの消去方法

訓練場で，『キャラクタを消す』ですべてのキャラクタを消してください．その後，もう一度『キャラクタを消す』を実行すると，『バックアップデータをリセットしますか？』と表示されますから，『はい』を選ぶと購入したときの状態に戻ります．

●キャラクタのデータと意味

LV(レベル)と経験値：モンスターを倒すと経験値が増え，それが一定の量に達すると，宿で休んだときに次のレベルへ上がります．

年齢：高齢になると，生命力が弱くなっていきます．

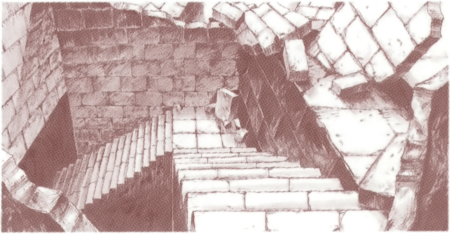
G(ゴールド)：最初は少ししか持っていません，モンスターを倒したり宝箱をあけたりして増やしていきます．

AC(アーマークラス)：この値が小さいほど敵の攻撃が当たりにくくなります．裸のときは10で，防具を装備するとたいてい小さくなります．

HP(ヒットポイント)：傷を負うたびに差し引かれ，ゼロ(0)になると死んでしまいます．/の左が現在の値，右が最大値です．

状態：通常の健康な状態は正常です．しかし，麻痺や死亡などの状態になることもあります．

呪文：魔法使いと僧侶の2種類があり，それぞれ7つのレベルがあり，上にいくほど強力になります．各レベルの数字は，呪文を唱えられる回数です．
アイテム：持ち物を確認できます．各自8個までのアイテムを持てます．



ギルガメッシュの酒場

冒険の始まりがこの酒場です．ここで，一緒に冒険に旅立つ6人までのメンバーを集め，パーティを組みます．

『仲間に入れる』：パーティにメンバーを加えます．このとき，すでに選んだキャラクタと性格が合わないキャラクタは選べません．酒場では，性格の合わないパーティは組めないのです．

『仲間から外す』：選んだキャラクタが気に入らないときに使います．

『調べる』：パーティに加えたキャラクタの状態を調べます．データの見方，意味は訓練場で説明してあります．また，次のこともできます．

・呪文：覚えている呪文を確認できます．

・アイテム：装備したり，仲間に渡したり，捨てたりできます．

・集める：仲間のお金をすべて集めます．

『お金を山分けする』：パーティ全員の所持金を等分に分配します．

冒険者の宿

ここは疲れた冒険者たちに休息の場を与え，HPと呪文の力を回復するところです．

宿に入ったら，休ませたいメンバーと,5種類の中から泊まる部屋を選びます．馬小屋ならただで泊まれますが，呪文の力が回復するだけで，HPは回復しません，他の部屋では,1週間休息するごとに，HPは回復していき，持ち金は減っていきます．値段の高い部屋ほど回復は早くなります．

宿に泊まったときに経験値が一定の量に達しているとレベルが上がります．レベルが上がると，HPの最大値が増え，特性値が変わり（上がることも下がることもあります），新しい呪文を覚えたり，呪文の使用回数が増えたりします．経験値が足りないときは，次のレベルまでに必要な経験値が表示されます．

ボルタック商店

城の商業の中心は，ボルタックという名の親切なドワーフが経営する商店です．

『買う』：買いたいアイテムの種類を選ぶと，リストが表示されます．なお，武器でSとLは，それぞれ射程距離の短いものと長いものです．＃の付いているものは装備できません．

『売る』：迷宮で拾ったり，要らなくなった物を売ることができます．価格は店で買うときの半額になります．また，アイテムによっては，ボルタックに購入を断られることもあります．

『呪いを解く』：アイテムのパワーに応じた料金を請求されます．ただし，呪いを解いたアイテムは無くなります．

『識別する』：迷宮で入手した物は最初，正体不明ですが，識別すると売ることができます．アイテムによって異なる料金が必要です．

『お金を集める』：パーティ全員の持ち金を店に入ったメンバーに集めます．

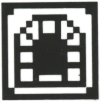
カント寺院

パーティが迷宮から城に戻ったとき，死亡，麻痺その他の正常でない状態の者がいると，城の警備兵がそのメンバーをパーティから外して，このカント寺院へと連れて来ます．ただし，毒を受けたメンバーは自力で回復しますから，寺院に連れて行かれることはありません．

麻痺，石化の状態なら確実に回復します．死亡や灰化の状態から復活させる場合，キャラクタに充分な生命力があればたいてい成功しますが，老いて弱くなってきたときは失敗が多くなります．死亡したキャラクタが復活に失敗すると，その死体は灰になってしまいますが，もっと高い寄付金を払えば，灰から復活させることもできます．しかし，これにも失敗すると，このキャラクタは完全に消え，以後復活させることはできません．

また，寺院にいるキャラクタを引きとり，迷宮に連れていって，呪文で治療することもできます．

町外れ



パーティを組み，装備を買ったら，いよいよ迷宮の冒険に出発です．迷宮の入り口は町外れにあります．町外れで『迷宮に入る』を選んでください．町外れには次のコマンドもあります．

『冒険の再開』：迷宮の冒険中に，『冒険をやめる』を使ったり，誤って電源を切ったパーティの冒険を再開するときに使います．迷宮にいるキャラクタの名簿が表示されますから，冒険を再開したいパーティを選んでください．

『冒険をやめる』：電源を切る前にこのコマンドを使ってください．このコマンドを実行せずに電源を切るとデータが失われることがあります．

● データのセーブについて

データは以下の時に自動的にセーブされます．

・城のメインメニューに戻ったとき
・迷宮に入るとき
＊キャンプを終了したとき
・全滅したとき

＊はマニアセーブモードの場合セーブしません．

冒険

●キャンプ

迷宮に入るとすぐにキャンプを張ります．ここでまず，冒険の準備をしてください．

『キャラクタを調べる』：キャラクタの強さなどを見ます，さらに次のコマンドが使えます．

・呪文：呪文を確認し，唱えられます．

・アイテム：持ち物を装備したり，他のメンバーに渡したり，捨てたりできます．また，ビショップは正体不明のアイテムの識別ができます．

・集める：仲間の持ち金をすべて集めます．

『順番を変える』：戦闘では，戦闘から3人はモンスターから肉体的な攻撃を受ける可能性があります．また，射程の短い武器（武器S）の場合，先頭の3人しか戦えません．したがって，攻撃力が弱く，防御力の低い（ACの高い）メンバーは後ろにするのがよいでしょう．ただし，モンスターの吹くブレスや呪文の力などは順番に関係しません．

『装備する』：武器，防具などを装備します．

『設定』：音楽，効果音，戦闘時の画面効果，迷宮の壁，

オートマッピング，マニアセーブの設定を変えられます．

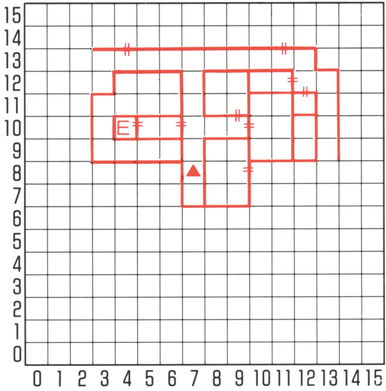
注）マニアセーブモードで始めたときに一度だけノーマルモードに変更できます．ただし，二度とマニアセーブモードには変更できません．

●迷宮

キャンプをたたむと，画面には迷宮が表示されます．迷宮は暗いので，自分のいる位置の１歩先までしか見えませんが，ミルワなどの呪文を唱えると，遠くまで見えるようになります．１つの階は，東西，南北とも16マスの正方形をしています．パーティは最初，城へ続く階段（中央）にいて，北を向いています．

後ろには伝言板があり迷宮の謎に詰った時に来るとヒントが書いてあるかもしれません．

■マップB1Fの初期



●迷宮でのコントローラーの操作方法

✚ボタン：⬆を押すと前に進みます．ただし，ドアは開きません．⬅➡⬇で向きが変わります．

Aボタン：ドアを蹴り開けます．目の前にドアがなければ単に前進します．

Bボタン：キャンプを張ります．
スタート，セレクトボタン：次のコマンドが使えます．
『さがす』：隠されたドアを発見したり，落ちているアイテムを発見したり，その他いろいろなものが見つかるでしょう．
『鍵をこじ開ける』：盗賊と忍者が得意です．しかし，失敗することもあります．
『仲間を探す』：付近を探索し，冒険を中断したパーティや，全滅したパーティを見つけます．現在のパーティの付近を探索しますが，ドアの壁の向こうを探すことはできません．
『冒険をやめる』：冒険を中断します．冒険を中断したパーティは今の場所で冒険の再開を待っています．冒険を再開するには，町外れで『冒険の再開』を選んでください．電源を切る前に必ずこのコマンドを実行してください．いきなり電源を切るとデータが失われることがあります．
＊マニアセーブモードではこのコマンドは使用できません．一旦城に戻って『町外れ』—『冒険をやめる』を選択してください．

●戦闘

モンスターと出会うと戦闘モードになります．戦闘は，メンバーの行動を次ページのコマンドから選びます．コマンド選択時⬅，➡ボタンを押すと，全員の状態を見ることができます．全員の行動を決めると，戦闘が始まり，結果が表示されます．モンスターを倒すと，メンバーの得た経験値とゴールドが表示されます．

●奇襲

時として，モンスターに奇襲されたり，モンスターがこちらに気付いていなかったりすることがあります．この場合どちらかが一方的に攻撃をしかけられますが，呪文は唱えられません．

●友好的なモンスター

たまに友好的なモンスターにも出会います．その場合は，戦うか立ち去るかを選べます．このとき，どちらを選ぶかでキャラクタの性格が変わることがあります．たとえば，善のキャラクタが友好的なモンスターを戦うことを選んだりすると悪に変わることがあります．ただし，中立の性格は変化しません．

●戦闘時のコマンド

『戦う』：武器で敵を攻撃します．パーティの後列３人も，長射程の武器を持っていれば戦えます．短射程の武器は前列３人しか使えません．

『身を守る』：防御体制をとります，武器を防具の道具として使い，撃たれにくくします．

『隠れる』：盗賊と忍者は隠れることができ，成功すると敵の攻撃が当たりやすくなります．

『魔法を使う』：呪文を唱えます．モンスターがこちらに気づいていない場合は使えません．

『呪いを解く』：僧侶と，レベルの高いビショップとロードだけが使えます．ゾンビなどのアンデッド（死にぞこない）系のモンスターの呪いを解き，何体かを崩壊させます．ただし，呪いを解いたモンスターの経験値は得られません．

『アイテムを使う』：魔法のアイテムを使います．

『逃げる』：その場から逃げ出します．誰かが使うと全員で逃亡を試みますが，必ず成功するわけではありません．

●宝箱

モンスターを倒すと，宝箱が見つかることがあります．この中にはお金やアイテムが入っていますが，たいてい罠がしかけられています．

箱が開くと，中身は山分けされます．ただし，メンバー全員がアイテムを8個ずつ持っていると，アイテムは手に入りません．

『調べる』：罠の種類を調べます．しかし，誤って罠を作動させてしまうこともあります．

『カルフォ』：カルフォの呪文を唱えます．

『罠をはずす』：盗賊か忍者にやらせましょう．しかし，罠が違っていたり，合っていても誤って作動させてしまうこともあります．

『開ける』：罠が無いと思うときに使います．

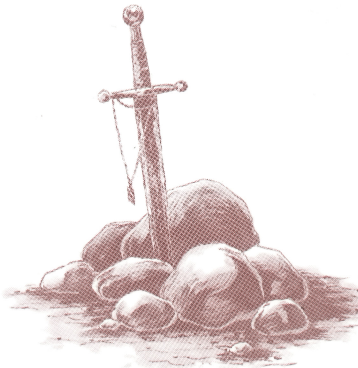
『開けずに立ち去る』：宝箱を捨て去ります．

■罠の種類と効果

石つぶて	開けた者にダメージを与えます.
毒針	開けた者に毒を与えます.
マジックドレイン	パーティの呪文の唱えられる者の呪文使用回数が減ります.
毒ガス	広範囲に毒を与えます.
爆弾	広範囲にダメージを与えます.
コブラの呪い	広範囲に石化を与えます.
悪魔の目玉	広範囲に麻痺を与えます.
虹のきらめき	何が起こるか解りませんが, 良いことは起きないでしょう.
警報	サイレンが鳴り敵が出現してパーティに襲いかかります.
テレポーター	パーティ全員を他の場所へテレポートさせます. 運が悪いと石の中に放りこまれることもあるでしょう.

●全滅

時には，パーティが全滅することもあります．その場合，城で別のパーティ（５人以下）を組み，全滅した場所まで行き，セレクトボタンを押して，『仲間を探す』でメンバーを救出してください．しかし，運の悪いメンバーは永遠に失われたり，持物や所持金がなくなっていることもあります．



魔法使いの呪文

●魔法使いのレベル1の呪文(4種類)

カティノ(悪しき空気)(戦闘:敵1グループ)…1グループの敵をほぼすべて眠らせます.眠っている敵には通常の2倍のダメージを与えられます.

ハリト(小炎)(戦闘:敵1体)…火の玉を呼び出し,1〜8のダメージを与えます.

デュマピック(明瞭)(キャンプ:味方全員)…冒険者達の現在位置を知ることができます.

モグレフ(鉄身)(戦闘:唱えた者)…ACを2下げます.

●魔法使いレベル2の呪文(4種類)

メリト(小さき火花)(戦闘:敵1グループ)…火花を呼び起こし,1〜8のダメージを与えます.

ソグレフ(鉄の楯)(戦闘:味方1人)…ACを2下げて,防御力を高めます.

ディルト(暗暗)(戦闘:敵1グループ)…敵を暗暗に閉ざし,敵の防御を手薄にします.

ボラツ(石の心)(戦闘:敵1体)…敵を石化します.

●魔法使いレベル3の呪文(4種類)

モーリス〔恐怖〕(戦闘1グループ)…敵にパーティへの恐怖感を与え，敵の防御を手薄にします．ディルトの2倍の効果があります．

マハリト〔大炎〕(戦闘：敵1グループ)… 4〜24のダメージを与える爆発を起こします．

コルツ〔呪文の障壁〕(戦闘：味方全員)…唱えた者のレベルに応じた魔法の障壁を作ります．

カンティオス〔破壊〕(戦闘：敵1グループ)…敵の思考を混乱させます．

●魔法使いレベル4の呪文(4種類)

ツザリク〔神の拳〕(戦闘：敵1体)…神聖で強力な力を呼び出し，敵に24〜58のダメージを与えます．

ラハリト〔炎の嵐〕(戦闘：敵1グループ)…炎により，敵に3〜36のダメージを与えます．

リトフェイト〔浮揚〕(常時：味方全員)…味方を浮揚させ，シュートやピットを避けることができます．

ロクド〔気絶〕(戦闘：敵1グループ)…敵を石化します．

●魔法使いレベル５の呪文(６種類)

ソコルディ〔召喚〕(戦闘：敵１グループ)…パーティと共に戦うモンスターを召喚します.

マダルト〔凍結〕(戦闘：敵１グループ)…冷気で敵に８～64のダメージを与えます.

パリオス〔反呪文〕(常時：全員)…パーティにかけられた呪文の障壁を破り，敵の障壁を弱めます.

バスカイアー〔虹色光線〕(戦闘：敵１グループ)…予測できないダメージを敵に与えます.

バコルツ〔魔法封じ〕(戦闘：敵１グループ)…敵のまわりに呪文を唱えられなくなる障壁を張ります.

カニト〔窒息〕(戦闘：敵１グループ)…瞬時にして敵の周りの空間を真空にしてチリにします．ただし中級クラス以下のモンスターにしかききません.

●魔法使いレベル６の呪文(５種類)

マモーリス〔恐慌〕(戦闘：全グループ)…すべての敵に影響を与えるモーリスです.

ジルワン〔退散〕(戦闘：敵１体)…ゾンビなどのアンデッド系の敵を破壊します.

ラダルト〔氷の嵐〕(戦闘：敵１グループ)…非常に強力なマダルトで，34～98のダメージを与えます.

ロカラ〔地の拳〕(戦闘：敵全グループ)…地面に穴を開け，敵を落とします．

ラザリク〔天の拳〕(戦闘：敵１体)…天から光の一撃を加え，敵に64〜80のダメージを与えます．

●魔法使いレベル７の呪文(５種類)

マロール〔幻姿〕(常時：味方全員)…テレポート（遠隔移動）の呪文です．戦闘中に使用すると，どこへテレポートするかわかりません．キャンプ中は使用者が精神を集中できますから目的地を指定できます．ただし，探索していない場所へはテレポートできません．また，迷宮内の岩の中にテレポートするとパーティは全滅し，さらに死体は城に跳ね飛ばされてしまいます．また，パーティが現在いる迷宮内にしか移動できません．

マハマン〔転化〕(戦闘：味方全員)…神に願いを呼びかけます．何が起きるか分かりませんが，たいていは味方を救います．この呪文を使うには13レベル以上でなければならず，１レベル分の経験値が失われます．

ティルトウェイト〔核撃〕(戦闘：敵全グループ)…すべての敵に10〜150のダメージを与えます．

マウジウツ〔混乱の場〕(戦闘：敵全グループ)…バスカイアーの，より強力なものです．敵に完璧な破壊と混乱をもたらします．

僧侶の呪文

●僧侶のレベル1の呪文(5種類)

ディオス〔祝福〕(常時：味方1人)…HPを1～8だけ回復します。

バディオス〔障害〕(戦闘：敵1体)…敵に1～8のダメージを与えます。

ミルワ〔光明〕(常時：味方全員)…迷路をさらに遠くまで見ることができます。

カルキ〔祝福〕(戦闘：味方全員)…ACを1下げて，ダメージを受けにくくします。

ポーフィック〔楯〕(戦闘：唱えた者)…使用者のACを4だけ下げます。

●僧侶のレベル2の呪文(4種類)

マツ〔祝福と熱中〕(戦闘：味方全員)…カルキと同じ効果ですが2倍の力があります。

カルフォ〔透視〕(宝箱の前で唱えた者)：宝箱に仕掛けられた罠を95%の確率で見抜きます。

モンティノ〔静寂の空気〕(戦闘：敵1グループ)…敵は呪文を唱えることができなくなります。

カンディ〔所在〕(キャンプ：唱えた者)…行方不明になった味方の大体の位置が分かります。

●僧侶のレベル3の呪文(4種類)

ラツマピック〔識別〕(常時：味方全員)…戦っている敵の正体を識別します．その効果は冒険を終えて城に戻るまで持続します．

ディアルコ〔柔軟〕(常時：味方1人)…麻痺した味方を回復します．

バマツ〔祈願〕(戦闘：味方全員)…カルキの3倍の効果があります．

ロミルワ〔増光〕(常時：味方全員)…ミルワと同様の効果がありますが，より長い時間有効です．

●僧侶のレベル4の呪文(4種類)

ディアル〔施療〕(常時：味方1人)…HPを2～16だけ回復します．

ラツモフィス〔解毒〕(常時：味方1人)…毒に冒された味方を回復します．

マポーフィック〔大いなる楯〕(常時：味方全員)…ポーフィックの改善されたもので，その効果は冒険を終えて城に戻るまで持続します．

バリコ〔剃刀の嵐〕(戦闘：敵1グループ)…6～15のダメージを与えます．

●僧侶のレベル5の呪文(6種類)

ディアルマ〔物療〕(常時：味方1人)…味方1人のHPを3～24だけ回復します.

ラニフォ〔麻痺〕(戦闘：敵1グループ)…敵を麻痺させます.

バディ〔致死〕(戦闘：敵1体)…敵に冠状動脈血栓を誘発します. 死を与えることもあります.

ディ〔生命〕(キャンプ：味方1人)…死んだ味方を復活させますが, HPは1しかありません. 復活に失敗すると灰になってしまいます. 寺院での復活の方が比較的安全に復活できます.

バモルディ〔召喚〕(戦闘：味方全員)…味方と共に戦うモンスター(アンデッド系)を召喚します.

フィスノイト〔反呪〕(戦闘：敵全グループ)…敵に呪文に対する抵抗力を減少させます.

●僧侶のレベル6の呪文(5種類)

バミルワ〔暗闇〕(戦闘：敵1グループ)…敵を暗闇で包み, 混乱させます.

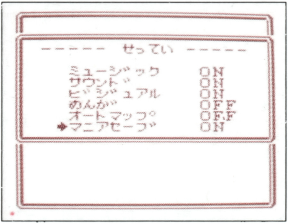
マディ〔完治〕(常時：味方1人)…HPをすべて回復し, 死と灰以外のいかなる状態からも回復します.

ラバディ〔命を盗む〕(戦闘：敵1体)…1～8ポイントを残してHPを吸引し，唱えた者に与えます．
ロクトフェイト〔帰還〕(常時：味方全員)…装備と金を持ったまま，すべての味方を城へテレポートで戻します．ただし，一度唱えると忘れてしまい，もう一度覚えなければなりません．
モガト〔退散〕(戦闘：敵1体)…悪魔系の敵を元の世界へ引き戻します．

●僧侶のレベル7の呪文(4種類)

マバリコ〔流星の風〕(戦闘：敵全グループ)…18～58ポイントのダメージを与えます．
カドルト〔蘇生〕(常時：味方1体)…ディと同様に死者を生き返らせ，さらに，すべてのHPも回復させます．灰になったキャラクタも生き返らせます．もちろん，ディと同様に，寺院での復活に失敗すると，完全に失われ，二度と復活できません．
バカディ〔死の風〕(戦闘：敵1グループ)…うまくいけば1グループの全モンスターを殺します．
マディアル〔恩恵〕(常時：味方全員)…6～20のHPを回復します．

ゲームの設定とアドバイス



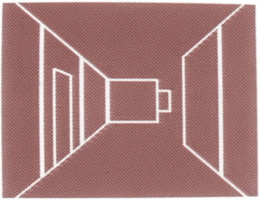
キャンプの中のコマンド，ゲームの設定は以下のモードが変更できます．

●サウンド：迷宮内の音楽を消すことができます．

●効果音：戦闘時の効果音，迷宮内の効果音を消すことができます．

●エフェクト：戦闘時の魔法等の特殊効果を消すことができる，スピーディーな進行ができます．

●画面モード：OFFにすることで迷宮の壁が線画となります．



●オートマッピング：OFFにすることでキャンプ中に唱える，デュマピック，マロールが座標のみで展開します．

●マニアモード：これは，電源投入時または記憶されているデータの消去(22ページ)を行なったときに表示される「マニアモードでプレイしますか？」で「はい」を選ぶと設定されます．ゲームの途中では設定できません．また，一度だけリタイアすることができOFFを選ぶとノーマルセーブになります．ただし，同様にマニアセーブモードに戻ることはできません．

注）初めてウィザードリィで遊ぶ方はノーマルセーブモードで行なってください．これらの設定を好みしだいに変更し自分にあったゲームモードでお遊びください．

●非常手段

緊急リセット：邪道ではありますが，迷宮内でパーティが全滅しそうなとき，または，宝箱の罠にひっかかったとき危ないと思ったら，セレクト，スタート，A，Bボタンを同時に押すとリセットがかかりダメージを最小限に抑えることができます．むやみに電源を消してしまうとデータが消えてしまう恐れがあるので注意が必要です．

様々な武器，防具，アイテム

「ウィザードリィ・外伝Ⅱ」のアルマール城はリルガミン城から遙かに遠く離れた東洋に近い所です．当然街で取り扱っている武器や防具のアイテム類は前作のリルガミンとは違っています．

呪われたアイテムを身に付けているときにキャラクタのHPに－が付くときがあります．歩くたびにHPが減少するので注意が必要です．

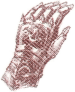
ヒーリング（回復）するアイテムを身に付けているときキャラクタのHPに✚が付きます．歩くたびにHPが回復していきます．

●特徴のある武器や防具

この街で扱っている様々なアイテムから特徴のある物を表記します．

◀**風神の指輪**：僧侶系が身に付けられる，風神の力が宿った指輪．バコルツの呪文を宿す．防御力小，発見率中．

▶**武者鎧**：戦士系が身に付けられる鎧，防御力小，店の在庫数 1．



◀**銀の籠手**：戦士系が身に付けられる武具．防御力中，発見率中．

▶**金剛の戦斧**：ドワーフ戦士専用の武器．威力大，発見率極小．呪文を 1 つ宿している．

◀**村正**：侍専用の伝説の武器．威力最大級，発見率極小．スペシャルパワーあり．

以上数点しか説明できませんがその他 100 点以上のアイテムがあります．是非，自力で全てのアイテムを見つけてください．

使用上のご注意

1. 長時間ゲームをするときは，健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください．
2. 精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解はしないでください．
3. 端子部に触れたり，水にぬらさないようにしてください．故障の原因となります．
4. シンナー，ベンジン，アルコール等の揮発油でふかないでください．
5. 電源スイッチをむやみにON/OFFしないでください．また，電源スイッチをONにした状態で外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください．
6. 電源スイッチをONにした状態で，乾電池がなくなるまで放置しないでください．
7. このカートリッジを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

株式会社 アスキー

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル

TEL　03-3486-7111㈹　03-3250-5600（情報）

ゲームの性格上，電話，手紙などでヒント，内容をご質問されてもお答えできません．雑誌，攻略本などを参考にしてください．

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ゲームボーイ® は任天堂の商標です．